

## 課題 1 ▽ 設問 2

『ゼルダの伝説』シリーズにおける、いずれかのソフトに登場するボスとの戦闘について、逆仕様書を作成してください。

# Zelda Boss Battle

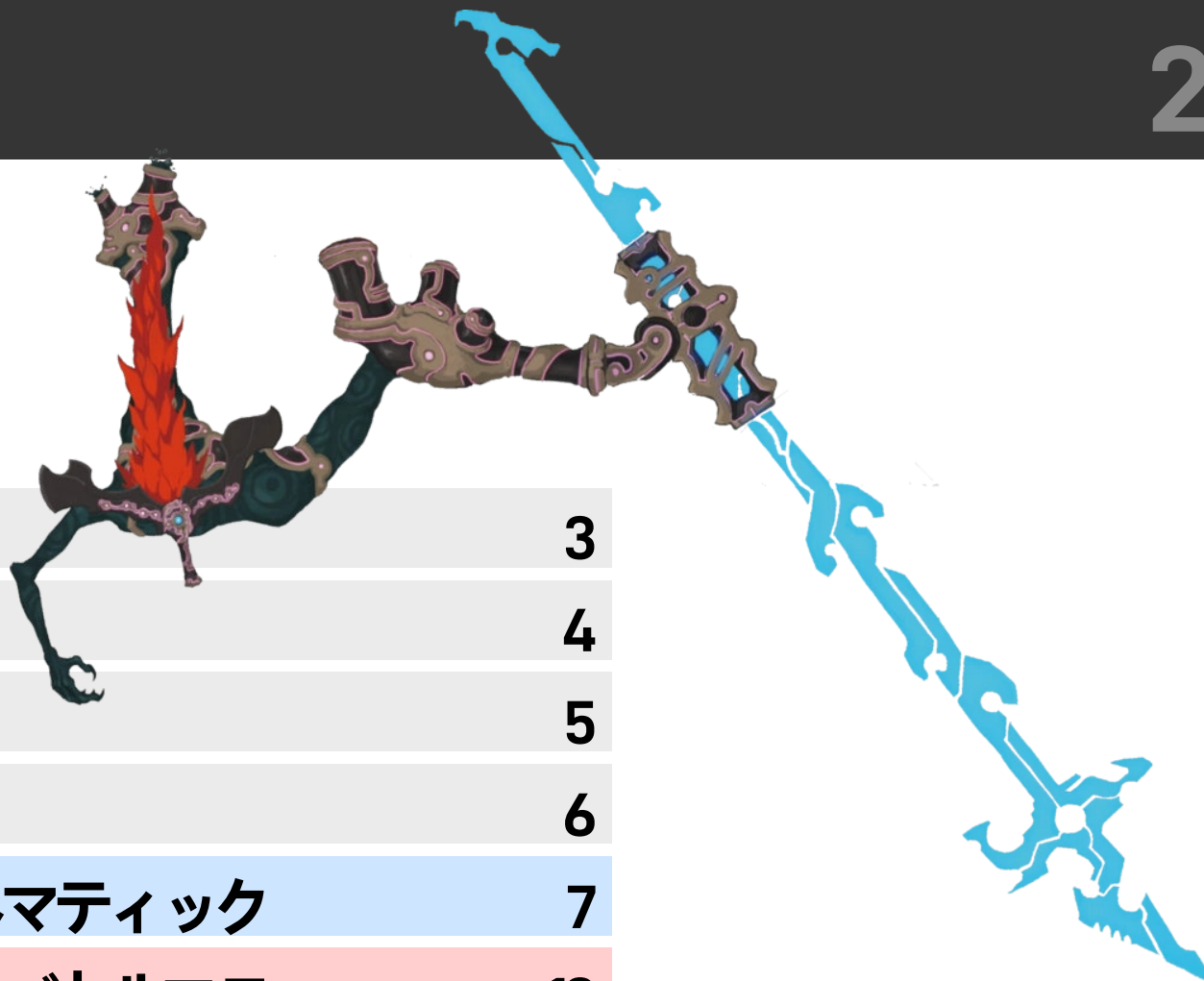
## REVERSE DESIGN ASSIGNMENT

**W. Thomas Grové**

September 4, 2023

thomas@dxsaigon.com

概要	3
設定	4
変数	5
全体の流れ	6
フェーズ1 シネマティック	7
フェーズ1 ボスバトルフロー	10
フェーズ2 ボスバトルフロー	15



注) 水のコースガノンの差し込みイラストは私が描いたものではありません。この目次を躍動させるために添付しました。

# 概要

3

## ボスの名前

水のコースガノン

## ゲーム名

ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド

## 場所

ゾーラの里、神獣 ヴァ・ルッタ、メイン制御装置

## 報酬

- ハートの器
- ミファーの祈り

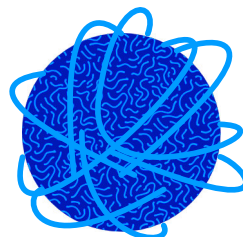
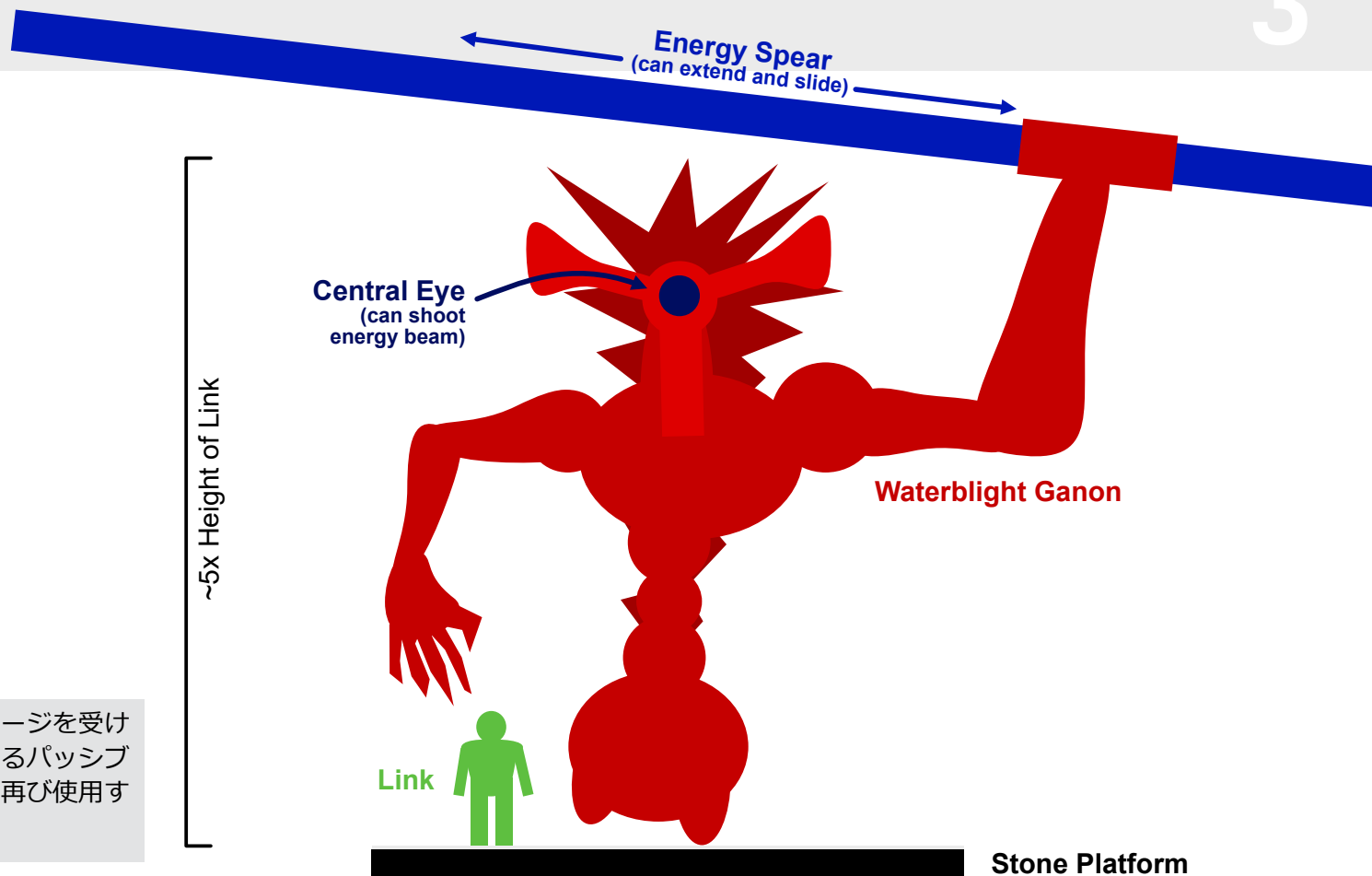
ミファーの祈りは、リンクの体力が0になるダメージを受けた場合、全回復と一時的なハートをいくつか与えるパッシブアビリティ。リンクの回復後、ミファーの祈りを再び使用するにはしばらく時間を置く必要がある。

## 弱点

- すべての攻撃に対して脆弱。
- 目に対する攻撃に特に敏感。
- 電気の攻撃に弱い。

## 攻撃

- 射程の長い槍を振り回す。
- 巨大な氷を生成して飛ばす。
- 青いレーザービームを目から発射する。



Energy Ball Transformation

## ビジュアル説明

機械の部品と濃いピンク色の腐敗したエネルギーにより作られた巨大な魔物。その身長はリンクの約5倍。長い鼻と一つ目、そして頭には2本の角があり、濃い赤色の髪が頭から背中にかけて生えている。一方の腕はもう一方よりも大きく長く、その手には青く射程の長い槍を持っている。長く細いウエストに末広がりの腰からはいびつで不揃いな大腿部のみが生えている。まともな足がないため、青いエネルギーの球体に変身して形態を移行する。

# 設定

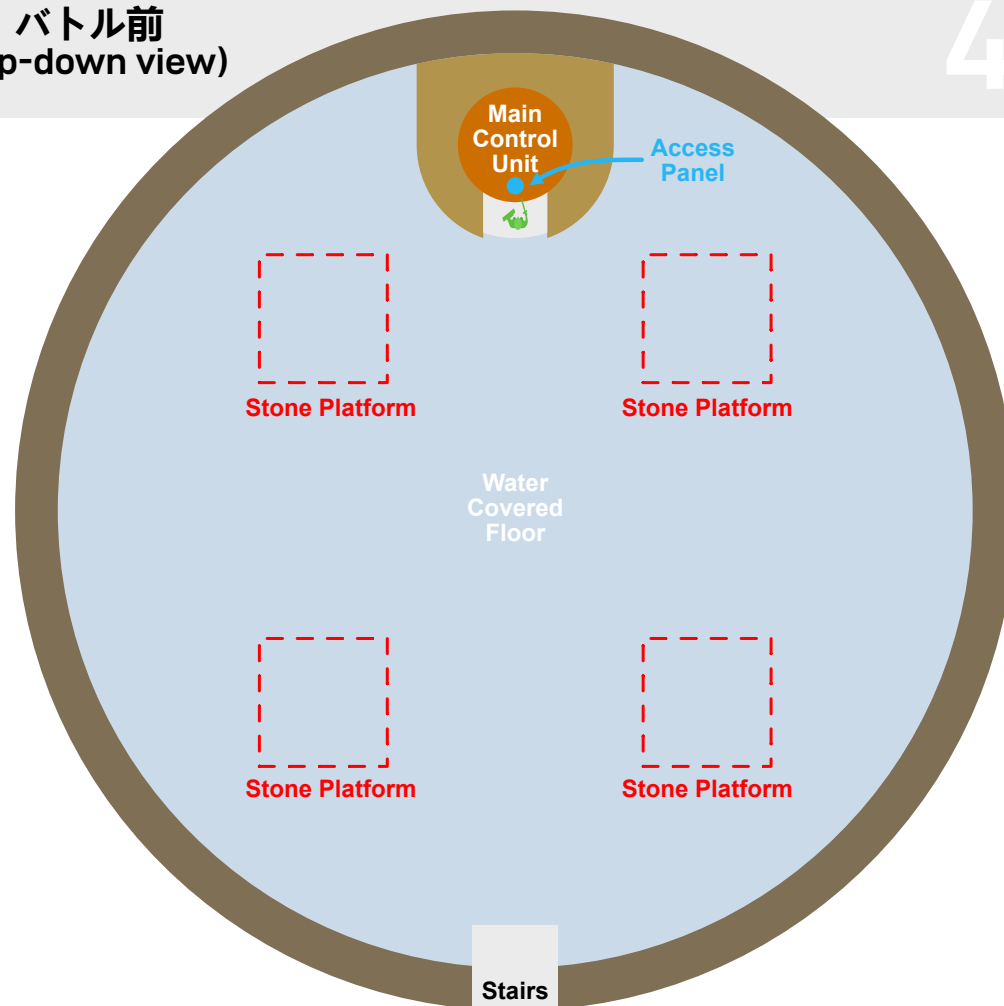
## バトル前 (top-down view)

4

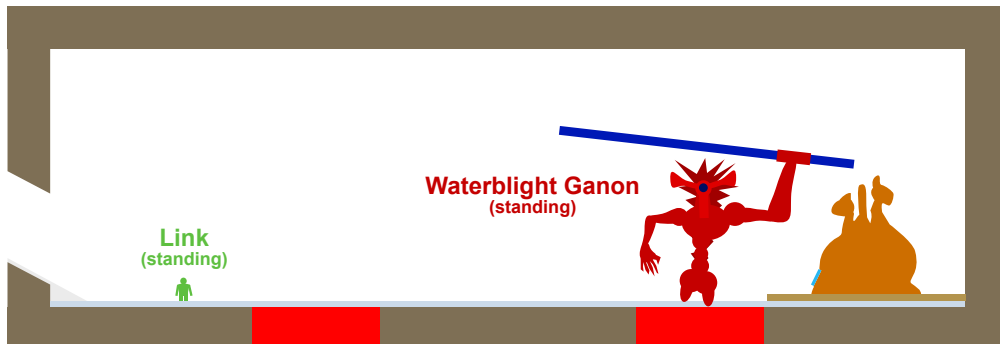
このボスバトルは、神獣ヴァ・ルッタのメイン制御室内で行われる。神獣ヴァ・ルッタのすべての謎を解くと、閉ざされていたメイン制御室の扉が開かれる。

- メイン制御室は、天井の高い円形の部屋。
- 部屋には下に続く階段がある。
- 床は水位50cmの水で覆われているが、リンクは水中を歩いて渡ることができる。
- 赤く光る輪郭は、水面下に隠された4つのプラットフォームを示している。
- 部屋の中央後部にある島に、メイン制御端末がある。その外観は祠に似ており、オレンジ色に輝き、前面にシーカーストーンのアクセスパネルがある。

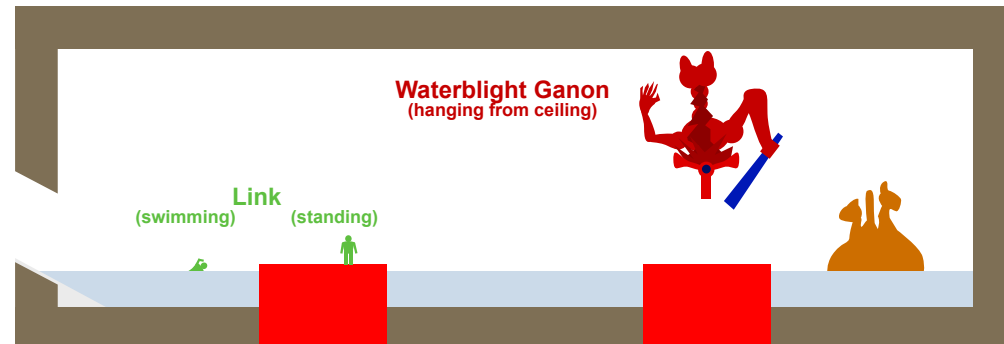
フェーズ2では、水位が上昇する。水中を歩いて渡るには深すぎるため、リンクは水中を泳いで進む必要がある。4つのプラットフォームも同様に上昇し、それは水面よりわずかに高くなる。



## フェーズ1 (side view)



## フェーズ2 (side view)



以下は、ボスバトルの調整中に変更できると予想される変数の一部です。

## スクリプト変数

スクリプトまたはスプレッドシートファイル内の数値によって制御される変数：

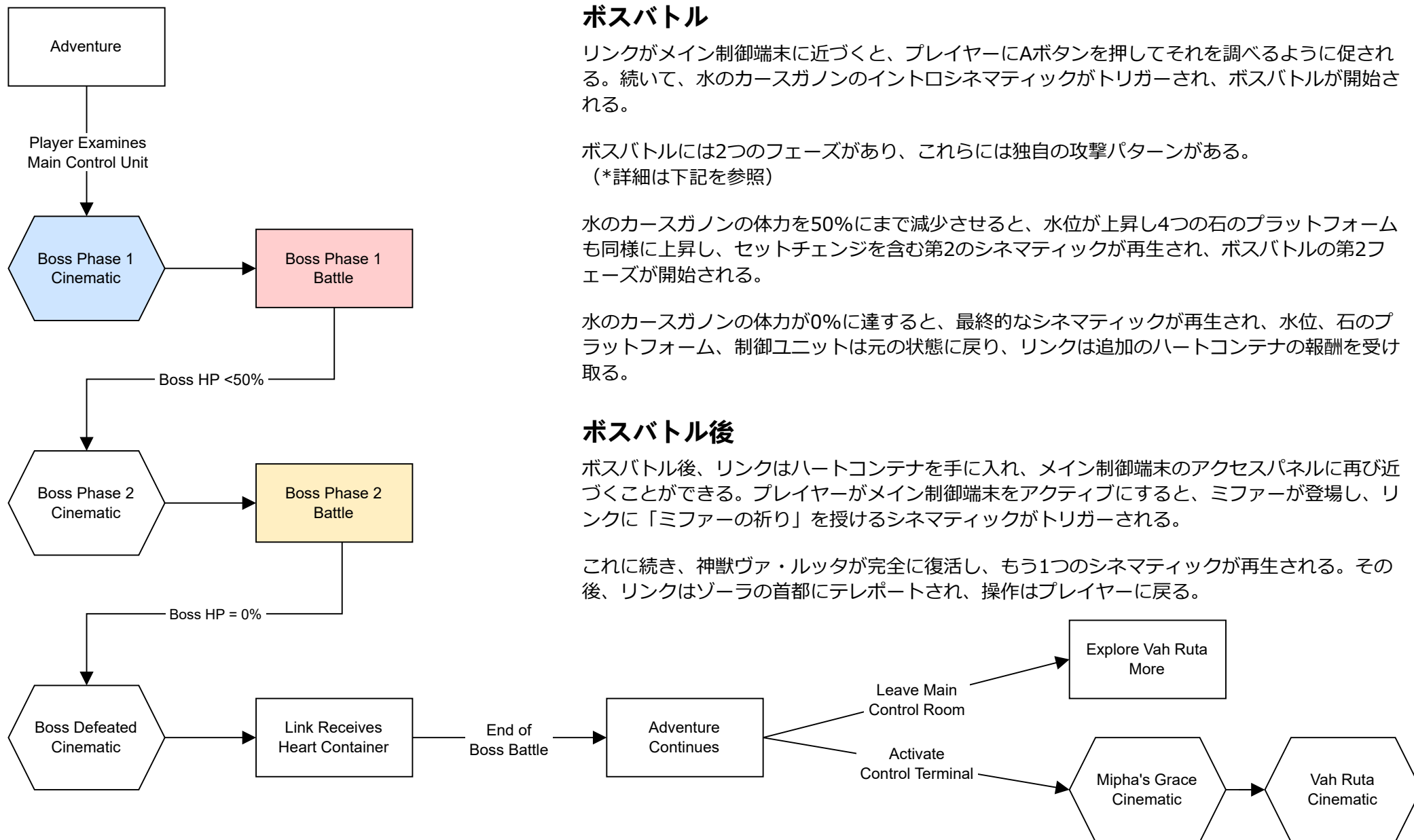
- BaseHP = 800 (例の値)
- TotalHP = BaseHP + (前のコースの数 \* BaseHP/2)
- CurrentHP = TotalHP - (リンクの攻撃によるダメージ)
- IdleTimeMax (次の攻撃までの時間)
- IdleTimeCurrent (最後の攻撃またはダメージを受けてからの時間)
- StunTime (気絶している時間)
- StunnedTime (気絶をしてからの経過時間)
- PlayerDistance (ボスとリンクの距離)
- PlayerDistanceClose (近距離でトリガーする距離)
- PlayerDistanceFar (遠距離でトリガーする距離)
- AttackPowerSpearForwardThrust (槍による突きの攻撃力)
- AttackPowerSpearGroundPound (槍によるAoEの攻撃力)
- AttackPowerSpearHorizontalSlash (槍による薙ぎ払いの攻撃力)
- AttackPowerSpearThrow (遠距離からの槍の投てきによる攻撃力)
- AttackTimingMelee (近距離での攻撃のタイミング)
- AttackPowerIceCube (氷の攻撃力)
- AttackTimingIceCube (氷の攻撃タイミング)
- AttackSpeedIceCube (氷の攻撃速度)
- AttackTrackingSpeedIceCube (氷の方向転換の速さ)

## アート変数

ビジュアルツールを使用してアートアセットを調整することによって制御される変数：

- 部屋のサイズ
- プラットフォームのサイズ
- 槍の射程の長さ
- 攻撃の予告時間 (アニメーションファイルによって決定)
- AoE攻撃の衝突サイズ
- AoE攻撃の衝突アクティブフレーム
- 突き攻撃の衝突サイズ
- 突き攻撃の衝突アクティブフレーム
- 薙ぎ払いの衝突サイズ
- 薙ぎ払いの衝突アクティブフレーム
- 氷の衝突サイズ

# 全体の流れ



## ボスバトル

リンクがメイン制御端末に近づくと、プレイヤーにAボタンを押してそれを調べるように促される。続いて、水のコースガノンのイントロシネマティックがトリガーされ、ボスバトルが開始される。

ボスバトルには2つのフェーズがあり、これらには独自の攻撃パターンがある。  
(\*詳細は下記を参照)

水のコースガノンの体力を50%にまで減少させると、水位が上昇し4つの石のプラットフォームも同様に上昇し、セットチェンジを含む第2のシネマティックが再生され、ボスバトルの第2フェーズが開始される。

水のコースガノンの体力が0%に達すると、最終的なシネマティックが再生され、水位、石のプラットフォーム、制御ユニットは元の状態に戻り、リンクは追加のハートコンテナの報酬を受け取る。

## ボスバトル後

ボスバトル後、リンクはハートコンテナを手に入れ、メイン制御端末のアクセスパネルに再び近づくことができる。プレイヤーがメイン制御端末をアクティブにすると、ミファーが登場し、リンクに「ミファーの祈り」を授けるシネマティックがトリガーされる。

これに続き、神獣ヴァ・ルッタが完全に復活し、もう1つのシネマティックが再生される。その後、リンクはゾーラの首都にテレポートされ、操作はプレイヤーに戻る。

# フェーズ1 シネマティック

(PAGE 1/3)

7



リンクはメイン制御端末のアクセスパネルを見ている。

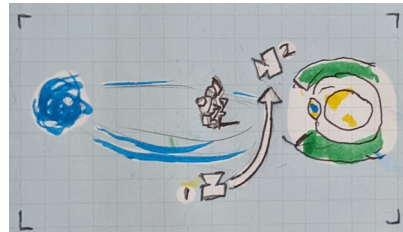


リンクはシーカーストーンを取り出し、パネルに置く。

パネルが作動すると、腐敗したエネルギーが爆発する。



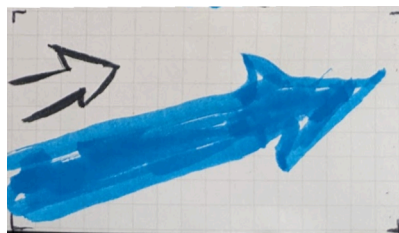
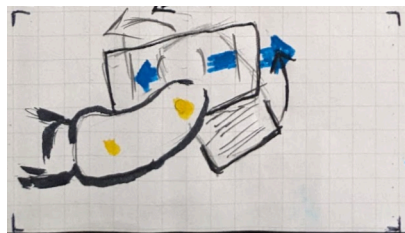
メイン制御端末が腐敗したエネルギーに包まれると、リンクはよろめきながら戻ってくる。



青いエネルギーがアクセスパネルからリンクを通過し、後方の入り口に向かって発射される。

カメラはリンクの背後まで120度回転し、

入り口の前に青いエネルギーが球状に形成される。



水のコースガノンの左腕が青いエネルギーを放ち出現する。カメラは肩から手に向かって追跡し、その様子を捉える。

長方形のような「手」はパチンと回転して戻る。

手から青いエネルギーの剣が伸び、カメラはその伸びる様子に合わせて追跡する。



水のコースガノンの右肩が青いエネルギーを放ち出現する。カメラは肩から手に向かって追跡し、その様子を捉える。



水のコースガノンの頭が青いエネルギーを放ち出現する。

水のコースガノンの目から青い円形のエネルギーが放射される。

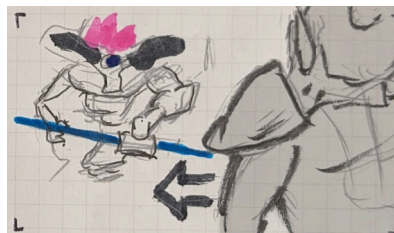
カメラはズームアウトして水のコースガノンとタイトルカードの全容を明らかにする。



上から見た水のコースガノンのパンニングオーバーヘッドショット。

ナレーション：気をつけて。





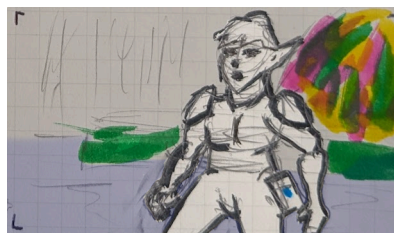
肩越しのパンニングショットで、リンクと水のコースガノンが映る。

ナレーション：あれはガノンが造った魔物…



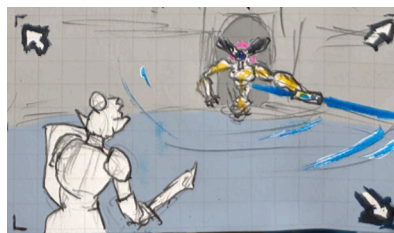
水のコースガノンは脅威的に見える。

ナレーション：100年前 私はあいつに…



リンクは決意に満ちている様子。

ナレーション：でも…… 貴方なら勝てる…… きっと勝てる！



水のコースガノンはバックハンドのスイングを始める。

水のコースガノンが槍を水平にスラッシュをすると、カメラはゲームビューにズームアウトする。

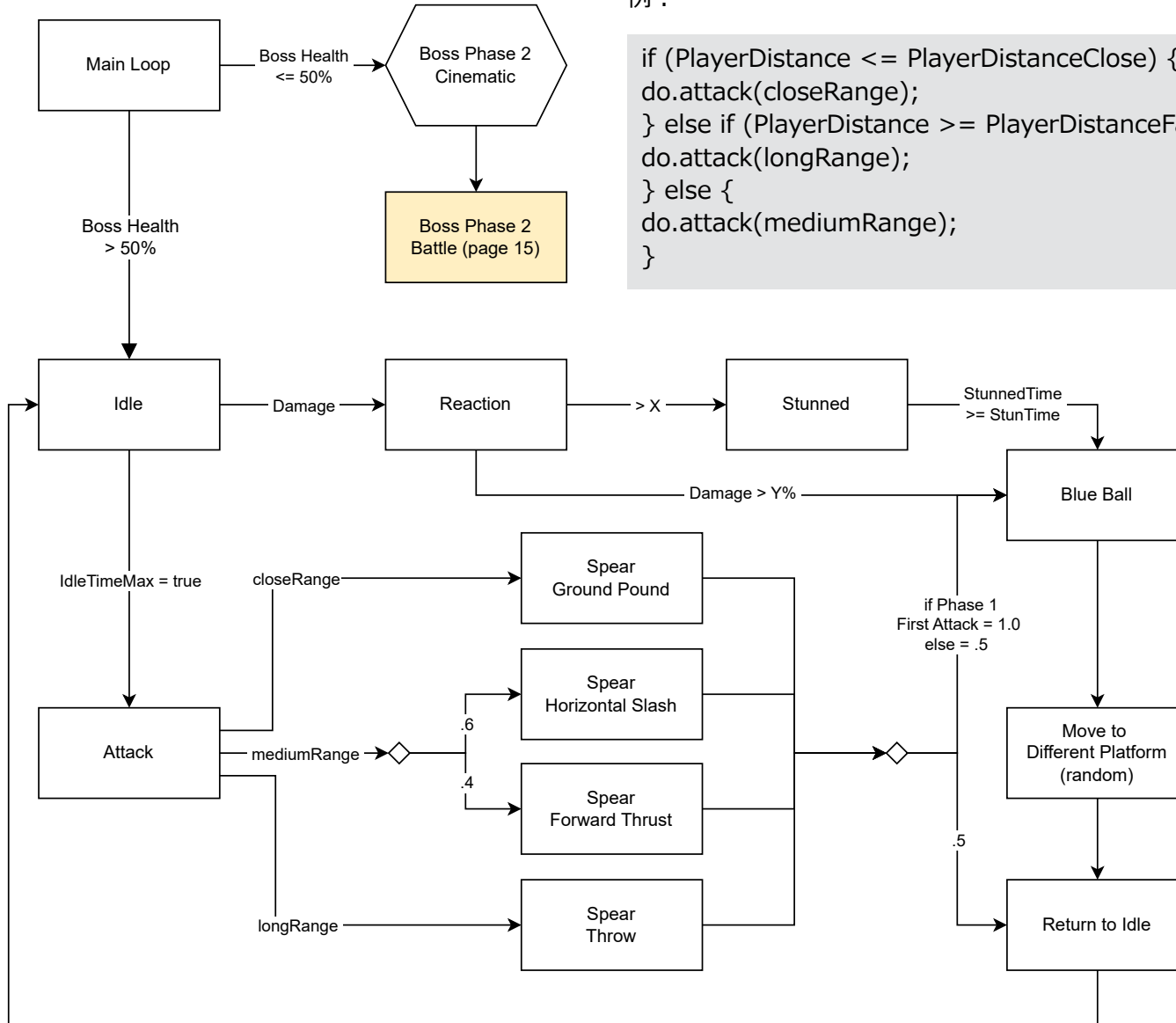
ナレーション：あの槍に気を付けて！ 射程がすごく長い！

# フェーズ1 ボスバトルフロー

10

プレイヤーの距離に基づいて攻撃を決定するロジックの例：

```
if (PlayerDistance <= PlayerDistanceClose) {  
do.attack(closeRange);  
} else if (PlayerDistance >= PlayerDistanceFar) {  
do.attack(longRange);  
} else {  
do.attack(mediumRange);  
}
```



## 説明

- フェーズ1は、水のコースガンンが扉を塞いでいるシーンから始まる。
- 最初の攻撃の後、水のコースガンンはエネルギーを放ち青い球体に変身し、4つの石のプラットフォームの1つに移動し、元の形態に戻る。
- 遮られない場合、水のコースガンンは距離に応じて以下の攻撃のいずれかを行う。
  - 近距離：槍を地面に突き刺す
  - 中距離：槍による薙ぎ払い、または槍の突き攻撃
  - 遠距離：槍の投てき攻撃
- 攻撃後、水のコースガンンが再び攻撃する確率は50%。また別のプラットフォームに移動する確率も50%。（\*実際の確率は変更される可能性あり）
- プレイヤーが水のコースガンンに十分なダメージを与えると、水のコースガンンは気絶して地面に倒れる。
- プレイヤーが水のコースガンンの体力をY%減少させると、水のコースガンンの球体への変身がトリガーされる。
- フェーズ1は、水のコースガンンの体力が50%に減少した時点で終了される。

# フェーズ1 攻撃1

11

## 攻撃名

槍の衝撃波攻撃

## 攻撃距離

近距離攻撃

## ダメージ

軽い

## テル

槍は頭上に掲げられ、下方方向へ向けられる。

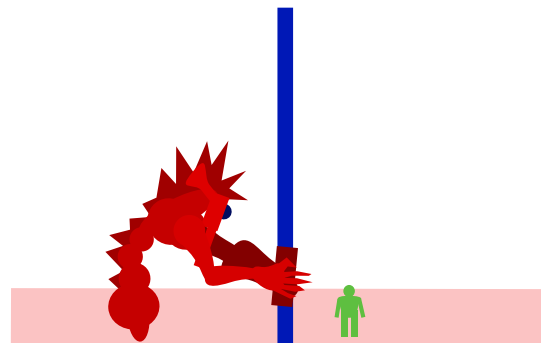
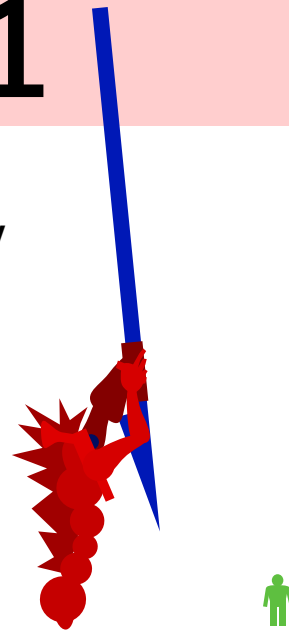
## 攻撃

槍を地面に突き刺し、衝撃波を四方に放つ

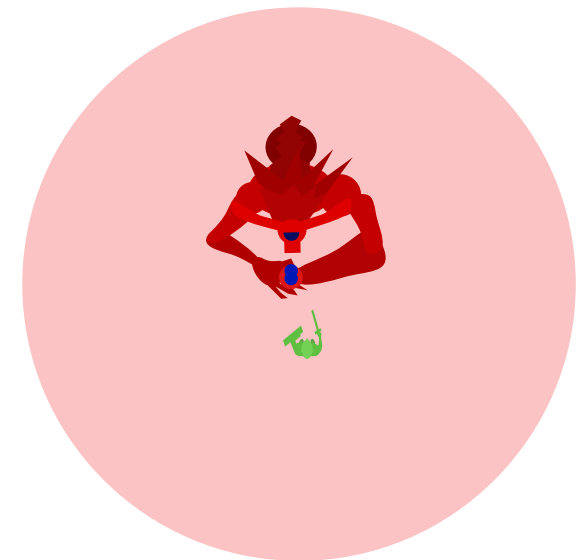
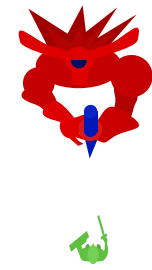
## 弱点

シールドで簡単に防げる。

Side View



Top-down View



# フェーズ1 攻撃2

12

## 攻撃名

槍の薙ぎ払い攻撃

## 攻撃距離

中距離攻撃

## ダメージ

中程度

## テル

槍は右肩に向かって、体を横薙ぎにする。

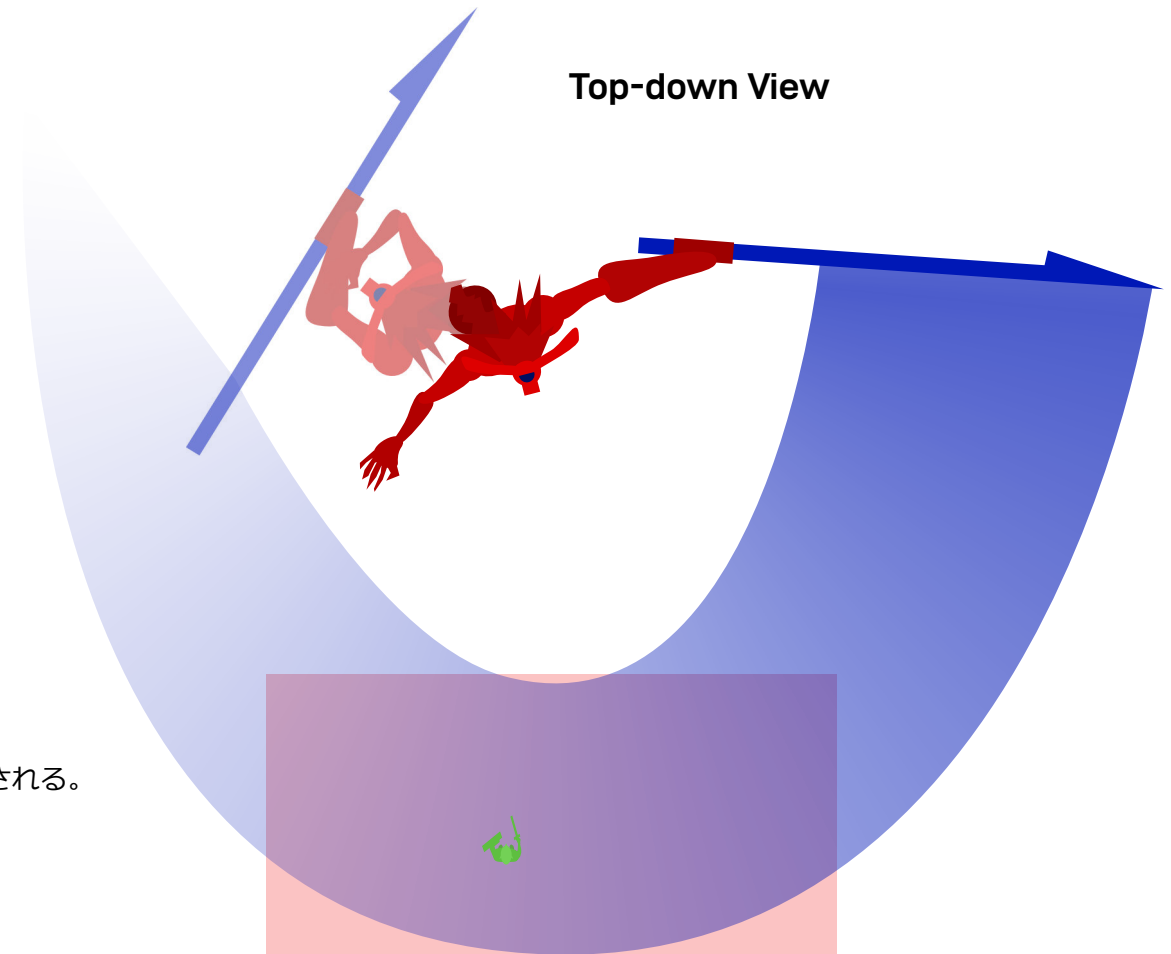
攻撃の直前、槍は最も長い位置にスライドする。

## 攻撃

槍は右上部から中央下部、そして左上部へアーチを描くように振り下ろされる。

## 弱点

飛び越えられたり、後方にかわされることがある。



# フェーズ1 攻撃3

13

## 攻撃名

突き槍攻撃

## 攻撃距離

中距離攻撃

## ダメージ

中程度

## テル

槍を腰の高さからまっすぐ後ろに引く。

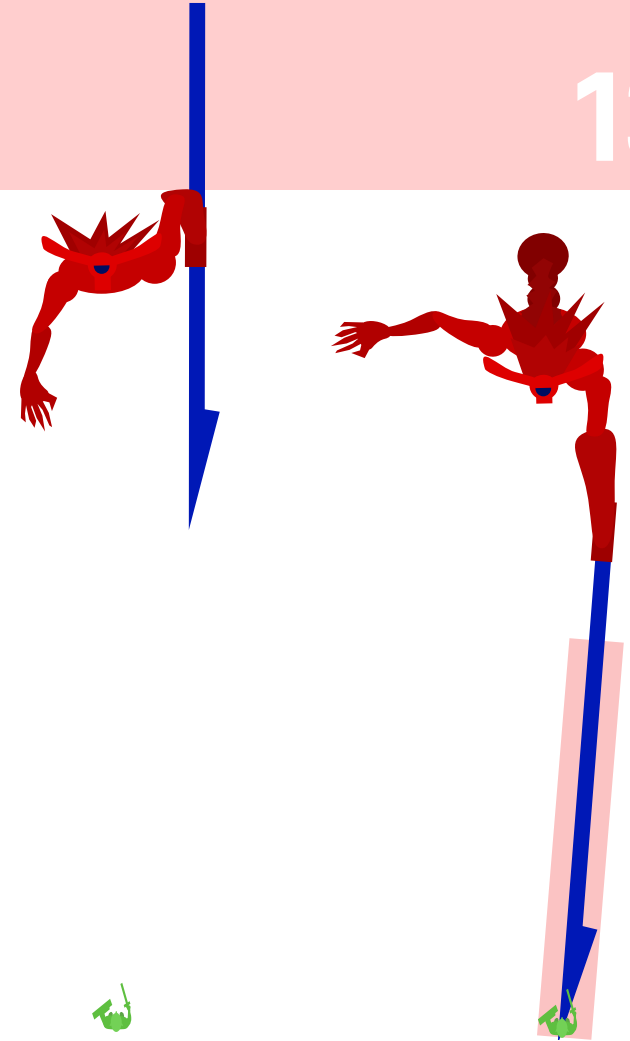
## 攻撃

槍をリンクに向けて突き出す。

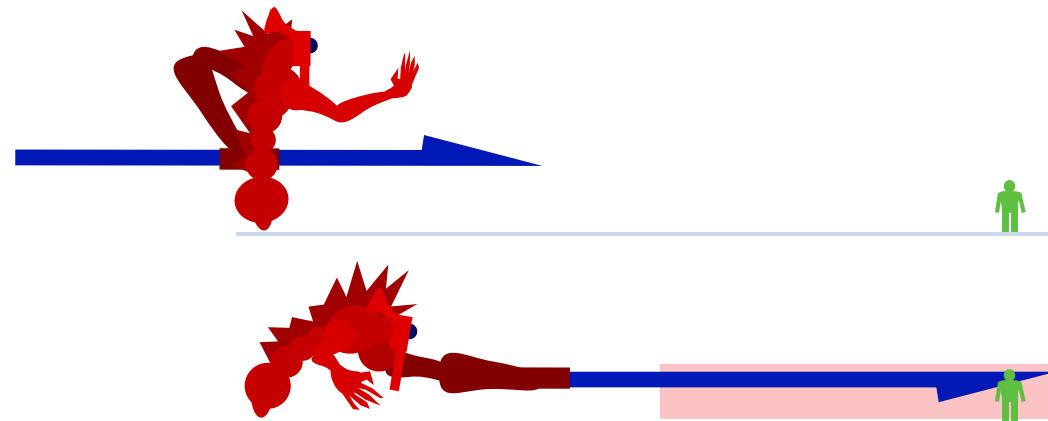
## 弱点

横にかわされることがある。

Top-down View



Side View



# フェーズ1 攻撃4

14

## 攻撃名

槍の投てき攻撃

## 攻撃距離

遠距離攻撃

## ダメージ

大きい

## テル

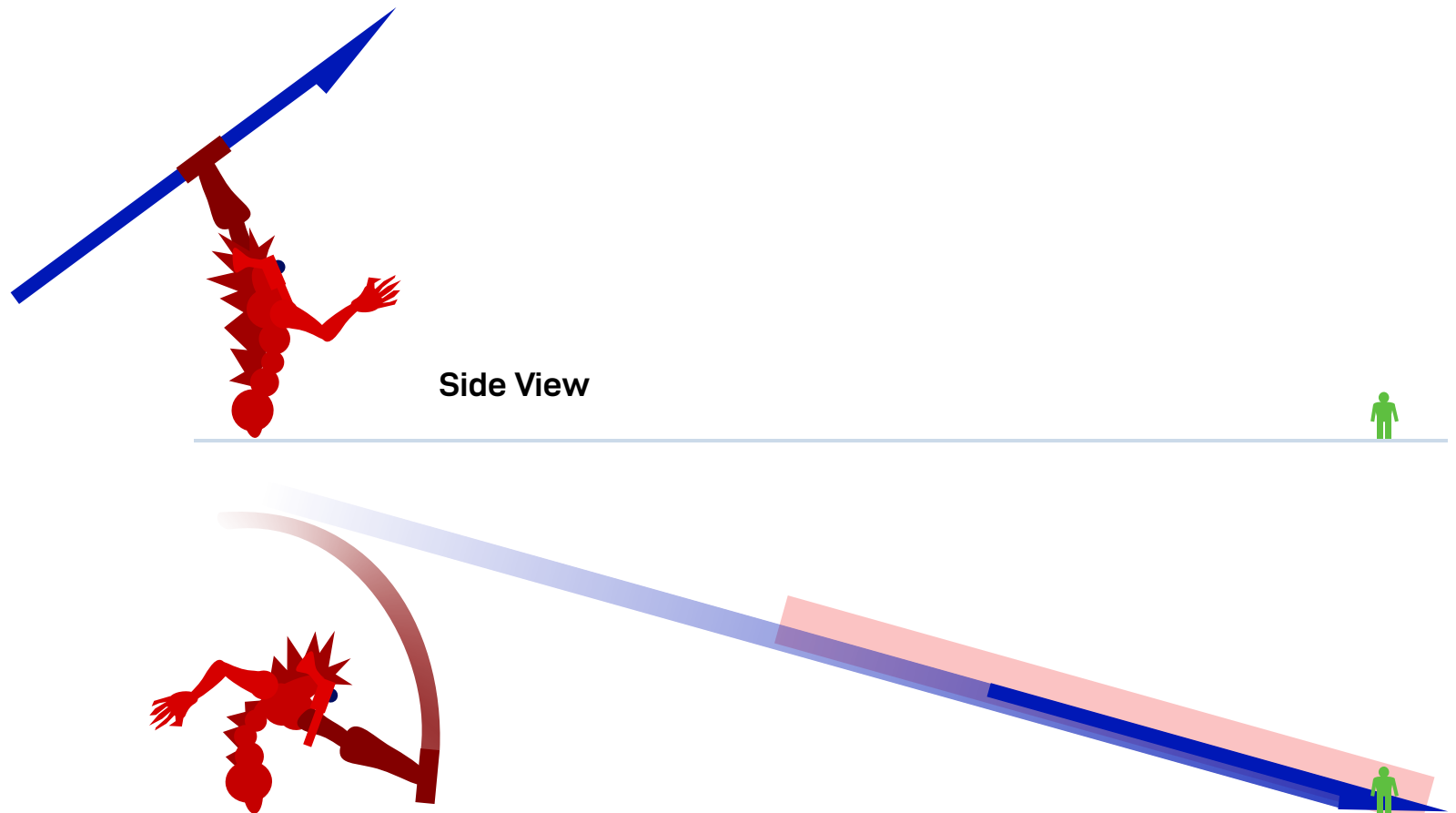
槍を空高く振り上げ、上に向ける。

## 攻撃

槍を前方やや下向きに投げる。

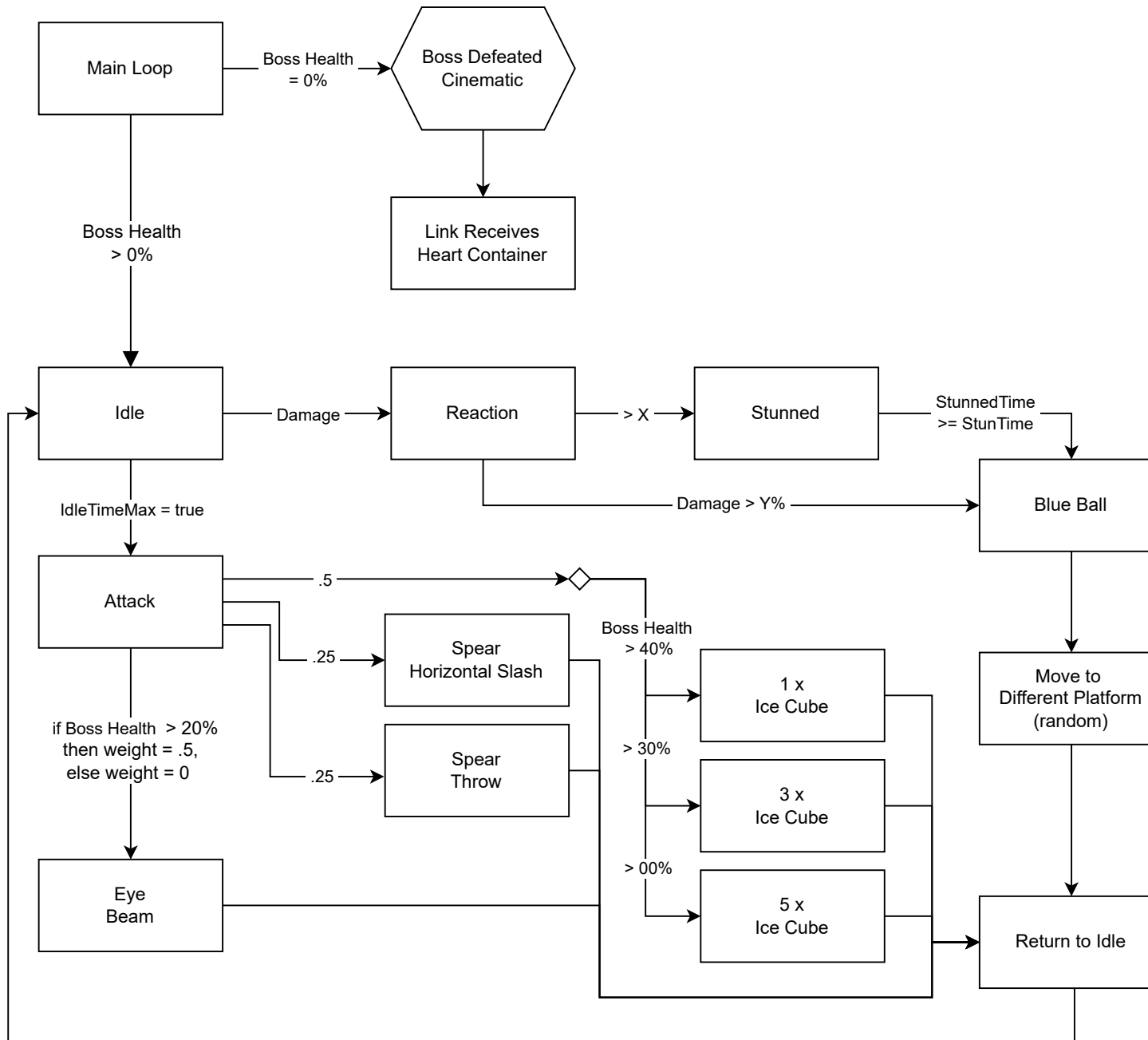
## 弱点

槍の再生に時間がかかる。



# フェーズ2 ボスバトルフロー

15



## 説明

- フェーズ2は祠の前にいる水のコースガノンから始まる。
- 右手で水面と石のプラットフォームを持ち上げ、逆さまになり天井からぶら下がる。
- フェーズ2では、フェーズ1とは異なり先制攻撃を行わない。その代わりに青い球体に変身し、4つの石のプラットフォームの内の1つの上に形態を移行する。
- フェーズ2では以下の攻撃を行う。
  - 槍の薙ぎ払い v2
  - 槍の投てき ×2
  - 氷飛ばし ×1
  - 氷飛ばし ×3
  - 氷飛ばし ×5
  - レーザービーム
- フェーズ2では、水のコースガノンが次の位置に移動する前に、連続して複数の攻撃をしていく可能性が高い。
- プレイヤーが水のコースガノンに十分なダメージを与えると、水のコースガノンは気絶して地面に倒れる。
- 槍での攻撃、氷飛ばしの攻撃、レーザービーム攻撃のいずれかを行う確率はほぼ等しい。  
\*体力が20%以上の場合、レーザービーム攻撃は選択肢から外れる。
- 氷を飛ばすパターンは、水のコースガノンの体力によって変動する。
  - 体力が40%以上の場合、1個。
  - 体力が30~40%の場合、3個。
  - 体力が30%以下の場合、5個。

# フェーズ2 攻撃1

16

## 攻撃名

槍の薙ぎ払い攻撃 v2

## 攻撃距離

中距離攻撃

## ダメージ

中程度

## テル

槍は右肩に向かって、体を横薙ぎにする。

攻撃の直前、槍は最も長い位置にスライドする。

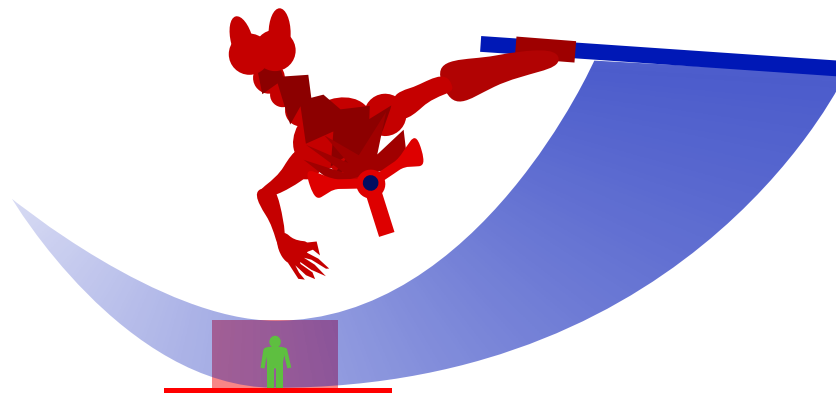
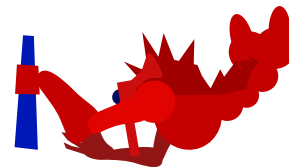
## 攻撃

槍は右上部から中央下部、そして左上部へアーチを描くように振り下ろされる。

## 弱点

飛び越えられたり、後方にかわされることがある。

## Front View





# フェーズ2 攻撃2

17

## 攻撃名

槍の投てき攻撃 v2

## 攻撃距離

遠距離攻撃

## ダメージ

大きい

## テル

槍を空高く振り上げ、上に向ける。

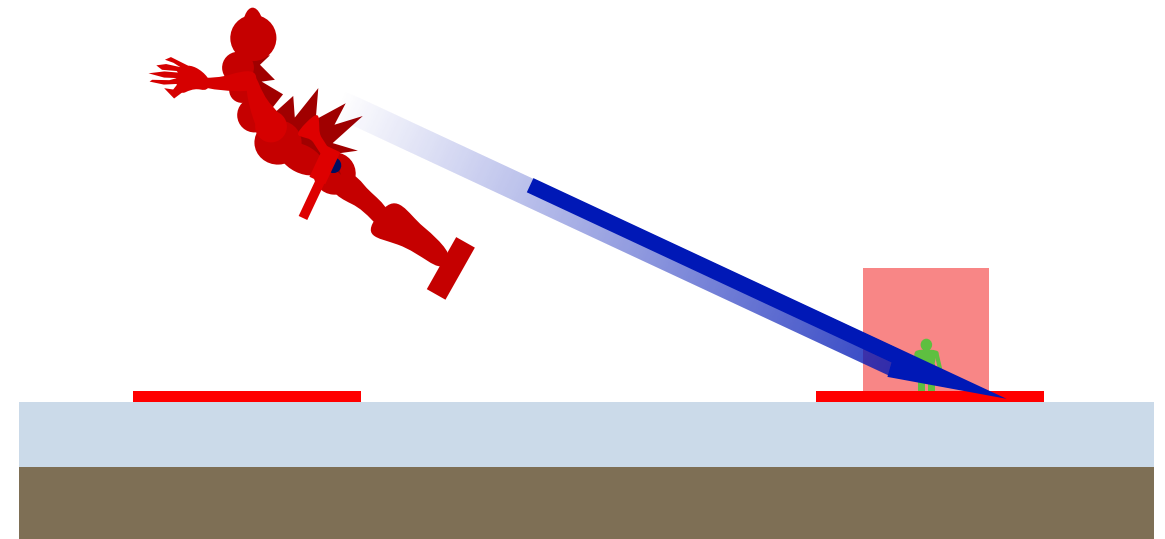
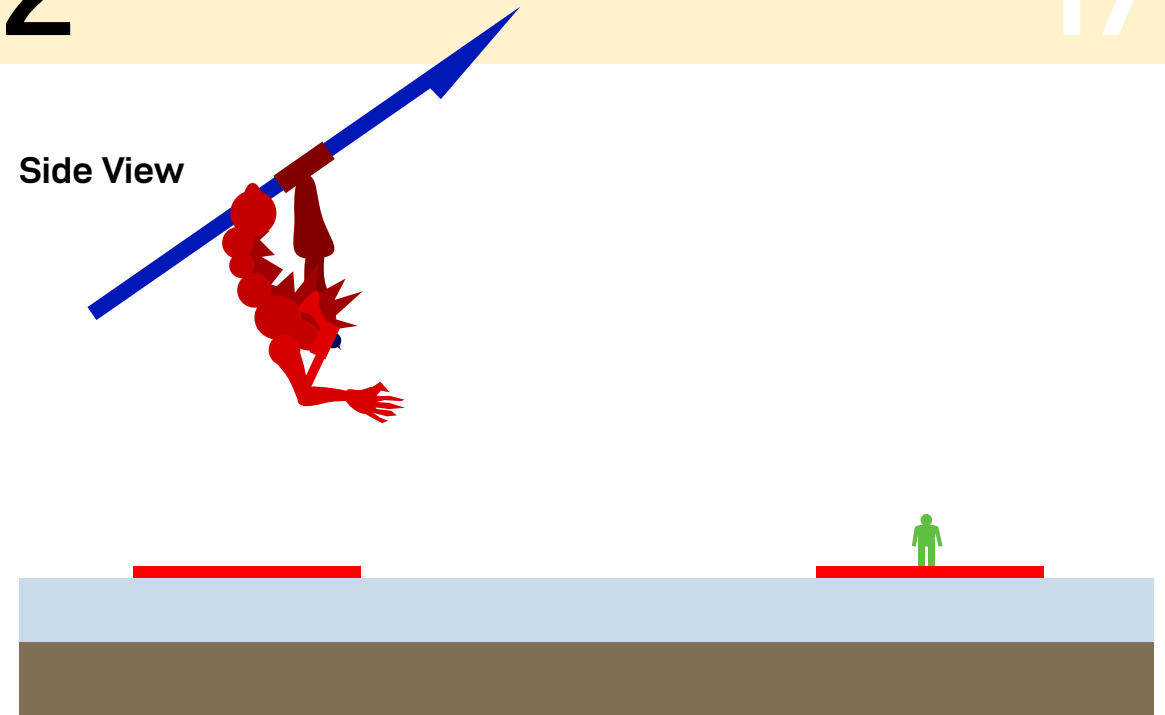
## 攻撃

槍を前方やや下向きに投げる。

## 弱点

槍の再生に時間がかかる。

Side View



# フェーズ2 攻撃3

18

## 攻撃名

レーザービーム攻撃

## 攻撃距離

近距離～遠距離攻撃

## ダメージ

かなり大きい

## テル

目の周りで赤いサークルが脈動している間、細く赤いレーザービームが目から発光する。攻撃の直前に、目は青いエネルギーを引き込む。

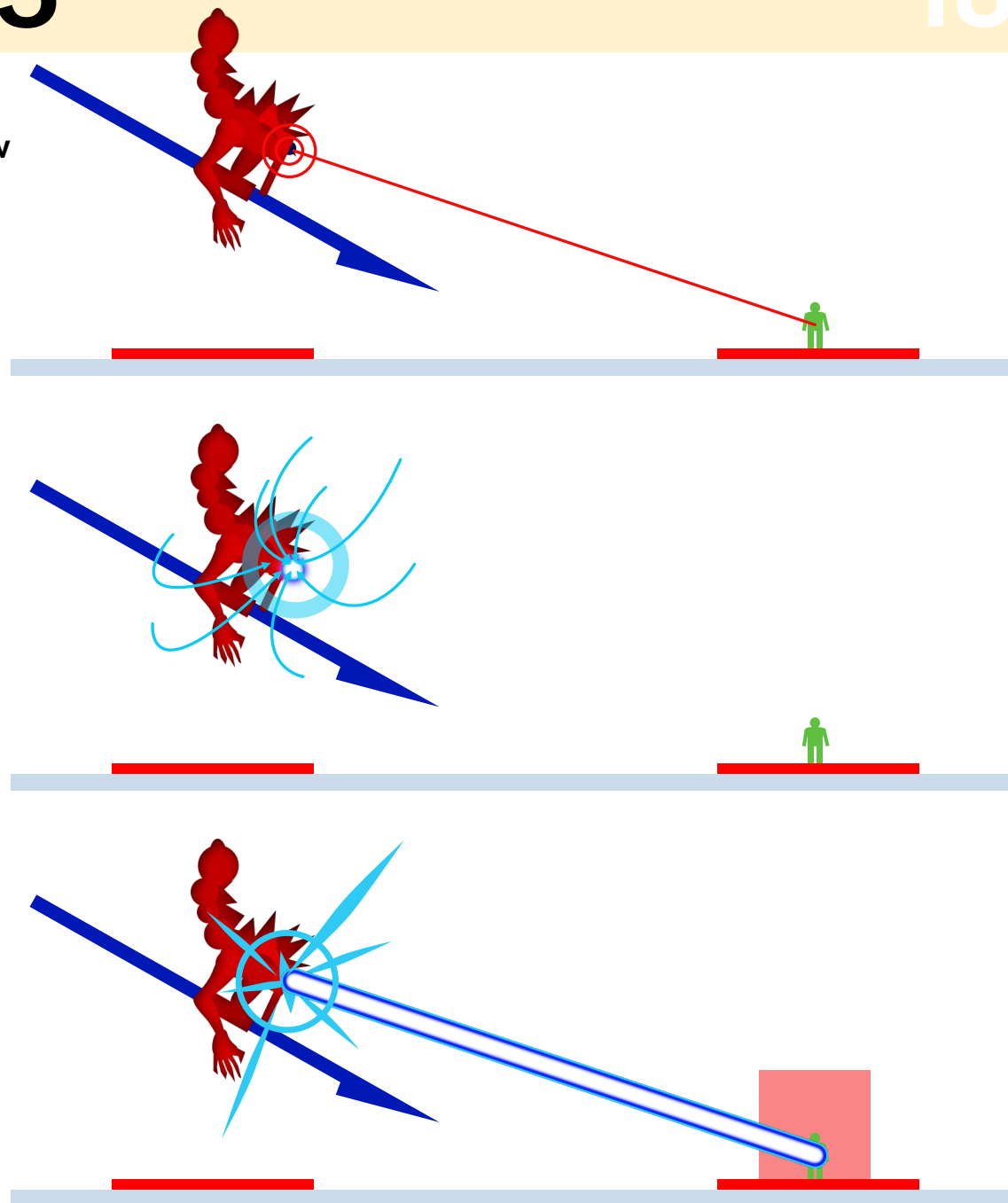
## 攻撃

太い青色のレーザービームがリンクに向けて発射する。

## 弱点

青色のレーザービームはガードジャストで跳ね返される。

Side View



# フェーズ2 攻撃4

19

## 攻撃名

氷飛ばし攻撃

## 攻撃距離

近距離～遠距離攻撃

## ダメージ

中程度

## テル

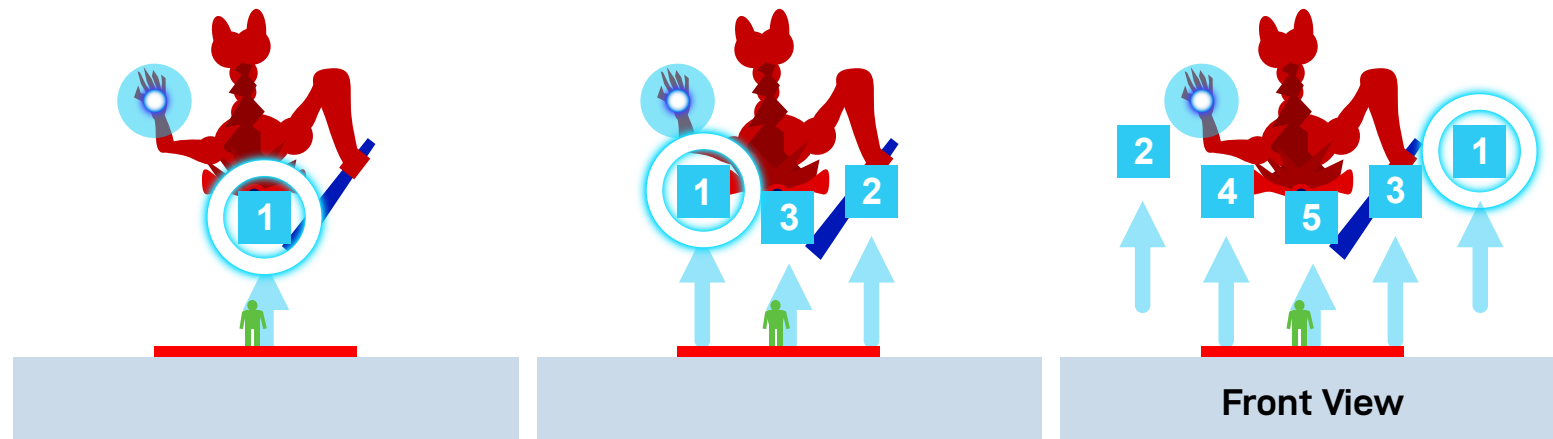
水のカーサガノンの手が青く光り、その腕を上げると水中に大きな氷のブロックが生成され、宙に浮く。氷を飛ばす直前に白い光の輪を放つ。

## 攻撃

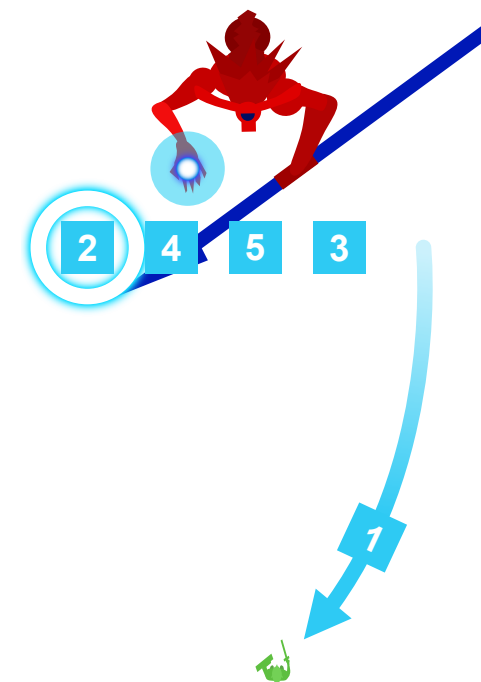
リンクに向かって氷を飛ばす。ある程度のトラッキング機能があるため、プレイヤーがよけるためだけの近距離移動の場合、ダメージを受ける可能性がある。氷を飛ばすパターンは、水のカーサガノンの体力により変動する。

- 体力が40%以上の場合、1個。
- 体力が30～40%の場合、3個。
- 体力が30%以下の場合、5個。

氷を飛ばす順番は3個の場合、左→右→中央。5個の場合、最右→最左→右→左→中央。



## Top Down View



## 弱点

氷はアイスメーカーで破壊される。ビタロックで跳ね返されるとダメージを受ける。